

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TGT  
(TEAMS GAMES TOURNAMENT) UNTUK MENINGKATKAN  
MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS V PADA MATA PELAJARAN IPA  
(BENDA-BENDA DI SEKITAR KITA) DI SDN 3 MANGARAN  
KECAMATAN MANGARAN KABUPATEN SITUBONDO  
TAHUN AJARAN 2020/2021**

**Dodik Eko Yulianto, Aisa Nura Puspita**

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan Dan Ilmu  
Pendidikan, Universitas Abdurachman Saleh Situbondo

Jln. PB. Sudirman No. 7 Situbondo

E-mail : dodik\_eko@unars.ac.id

Abstrak : Permasalahan yang terjadi di kelas V dalam pembelajaran adalah motivasi belajar tentang pelajaran IPA (benda-benda disekitar kita) rendah sehingga hasil yang diperoleh siswa kelas V SDN 3 Mangaran beragam dan belum menunjukkan hasil yang maksimal. motivasi sangat dibutuhkan dalam belajar. Untuk mengatasi masalah tersebut guru menerapkan model pembelajaran TGT untuk meningkatkan motivasi belajar pada pelajaran IPA (benda-benda di sekitar kita) kelas V di SDN 3 Mangaran Kecamatan Mangaran Kabupaten Situbondo. Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan penerapan model pembelajaran kooperatif. Dari hasil penelitian motivasi belajar dalam pembelajaran IPA (benda-benda di sekitar kita) mengalami peningkatan. Pada pra siklus persentase ketuntasan motivasi belajar mencapai 53,33%, pada siklus I motivasi belajar meningkat dari sebelumnya yang mencapai 66,18%, dan pada siklus II terjadi peningkatan motivasi belajar mencapai 81,60%. Berdasarkan data tersebut terdapat peningkatan motivasi belajar siswa dari pra siklus, siklus I, dan siklus II.

Kata kunci: Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament), Motivasi Belajar.

## **PENDAHULUAN**

Pendidikan ialah usaha dan rencana yang dapat membuat suasana belajar serta proses pembelajaran yang secara aktif dapat mengembangkan potensi dirinya sehingga siswa akan lebih semangat dalam proses pembelajaran. Situasi belajar

yang menyenangkan (*Joyful Learning*) di dalam kelas sangat ditekankan agar dapat mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif dan kreatif pada saat proses pembelajaran berlangsung. Guru tidak hanya menjadi pusat dari proses pembelajaran, tetapi keterlibatan siswa yang aktif menjadi hal yang tidak kalah pentingnya. Guru harus memiliki ide yang lebih kreatif supaya siswa dapat terlibat aktif.

Beberapa cara yang dapat dilakukan oleh guru dalam membangkitkan semangat belajar siswa. Diantaranya, suasana kelas yang kondusif, menggunakan berbagai bentuk dan teknik belajar yang dapat membujuk siswa untuk terus belajar. Model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) adalah cara alternatif yang dapat di tempuh yang memiliki ciri khas yaitu *games* dan *tournament*.

Motivasi merupakan suatu hal yang dapat mendorong seseorang dalam melakukan suatu kegiatan atau pekerjaan. Pada dasarnya motivasi adalah faktor yang sangat menentukan keberhasilan siswa dalam kegiatan proses pembelajaran baik pembelajaran IPA maupun pembelajaran yang lain. Dimana guru harus dapat membujuk siswa untuk berusaha, memberikan semangat dan motivasi supaya mendapatkan hasil belajar yang optimal.

Berdasarkan hasil observasi diketahui bahwa SD Negeri 3 Mangaran dalam proses pembelajaran masih berpusat pada guru, sedangkan siswa hanya mendengarkan dengan baik sehingga pengetahuan yang didapat hanyalah pengetahuan yang ditransfer dari guru. Maka dari itu, diperlukan sebuah motivasi belajar pada siswa. Dari 18 siswa kelas V SD Negeri 3 Mangaran, 28% siswa atau sekitar 5 siswa dapat mencapai target KKM motivasi belajar, Sedangkan 72% siswa atau 13 siswa tidak dapat mencapai target KKM motivasi belajar, padahal ketuntasan motivasi belajar siswa secara keseluruhan harus mencapai 75% dari jumlah siswa.

Berdasarkan uraian diatas, maka akan dilakukan Penelitian Tindakan Kelas dengan judul “ **Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Teams Games Tournament*) Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas V**

## **Pada Mata Pelajaran IPA Di SD Negeri 3 Mangaran Kecamatan Mangaran Kabupaten Situbondo Tahun Ajaran 2020/2021 ”.**

### **PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TGT (*Teams Games Tournament*)**

Pembelajaran kooperatif tipe TGT adalah suatu pembelajaran kooperatif yang mudah untuk diterapkan tanpa harus membedakan status dan melibatkan siswa sebagai tutor sebaya serta mengandung unsur permainan dan penguatan (*reinforcement*). TGT merupakan kelompok belajar yang beranggotakan 4-5 orang siswa.

### **MOTIVASI BELAJAR**

Menurut David McClelland dalam hamzah B.Uno (2006: 9) Motivasi ialah keterkaitan dari hasil pertimbangan yang telah dipelajari yang ditandai dengan perubahan pada situasi afektif. Pengertian Motivasi Menurut Mc.Donald dalam Sardiman A.M (2006:73) adalah Munculnya “*feeling*” yang ada pada diri siswa dengan didahului tanggapan terhadap adanya tujuan. Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa motivasi adalah sesuatu yang dapat mendorong seseorang dalam melakukan sesuatu dengan mendapatkan hasil yang lebih baik untuk mencapai suatu tujuan.

### **METODE PENELITIAN**

Rancangan penelitian yang digunakan ialah Penelitian Tindakan Kelas dengan menggunakan pendekatan kualitatif dengan hasil penelitian yang diperoleh yaitu deskripsi dalam bentuk penarikan kesimpulan. Data yang dikumpulkan berupa lembar observasi, Angket, dan Dokumentasi.

Rancangan penelitian menggunakan model penelitian menurut Kemmis dan Mc Taggart (dalam Arikunto, 2010:137) yang terdiri dari 4 tahapan yaitu, Perencanaan, pelaksanaan Tindakan, pengamatan, dan refleksi. Adapun subjek dari penelitian ialah siswa-siswi kelas V SD Negeri 3 Mangaran pada semester genap tahun pelajaran 2020/2021, yang berjumlah 18 orang yang memiliki kemampuan yang heterogen.

Untuk mengukur presentase Motivasi Belajar dianalisis dengan rumus :

$$Mtv = \frac{\Sigma st}{\Sigma sm} \times 100\%$$

Keterangan :

*Mtv* = Motivasi

*Σst* = Jumlah skor tercapai

*Σsm* = Jumlah skor maksimal

Adapun kategori motivasi belajar ialah :

<b>Rentangan skor keaktifan</b>	<b>Kategori Keaktifan</b>
N > 80	Sangat Tinggi
61 < N ≤ 80	Tinggi
41 < N ≤ 60	Cukup
21 < N ≤ 40	Rendah
N ≤ 20	Sangat Rendah

## **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

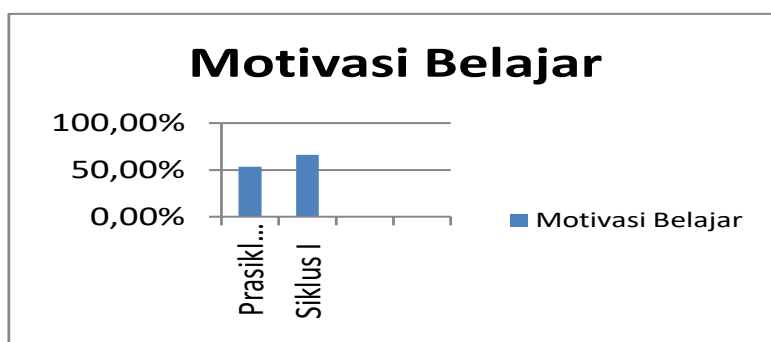
Berdasarkan hasil motivasi pada prasiklus sebesar 53,33% atau hanya terdapat 4 siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi, sedangkan 14 siswa memiliki motivasi belajar yang cukup. Hal tersebut menunjukkan bahwa dalam menyampaikan materi, guru hanya menggunakan metode konvensional karena dalam menggunakan model yang bervariasi masih rendah serta guru kurang memberikan motivasi dan penguatan kepada siswa.

Pelaksanaan pada siklus I bisa dikatakan berhasil, karena siswa melaksanakan dengan baik. Dari prasiklus hanya sebanyak 4 orang siswa yaitu sebesar 53,33% yang dikategorikan cukup. Sedangkan pada siklus I terdapat 11 orang siswa dengan presentase 66,18% yang dikategorikan tinggi motivasi belajarnya.

Perbandingan hasil tindakan Prasiklus dan Siklus I.

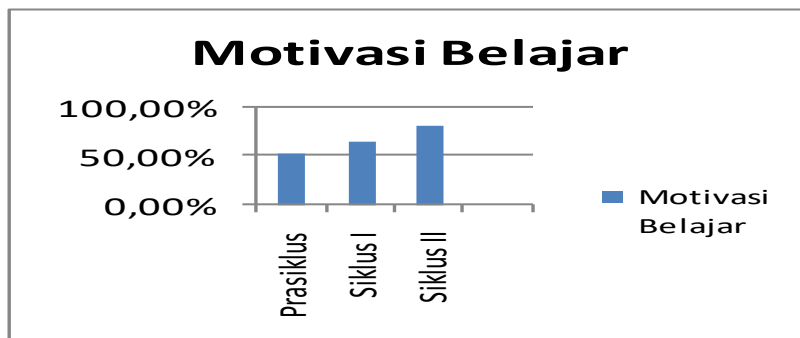
Nilai	Prasiklus	Siklus I
Motivasi Belajar	53,33%	66,18%

Diagram batang hasil Tindakan Prasiklus dan Siklus I



Pelaksanaan siklus II sudah berlangsung secara optimal. Peningkatan persentase tersebut mencapai 81,60% dan termasuk kategori yang sangat tinggi. Dari prasiklus hanya sebanyak 4 orang siswa yaitu sebesar 53,33% yang dikategorikan cukup. Sedangkan pada siklus I terdapat 11 orang siswa dengan persentase 66,18% yang dikategorikan tinggi motivasi belajarnya. Serta, pada siklus II sebanyak 17 orang siswa yaitu sebesar 81,60 % yang dikategorikan memiliki motivasi sangat tinggi. Perbandingan Analisis motivasi Tindakan Prasiklus, Siklus I, dan Siklus II.

Diagram batang hasil motivasi belajar siswa dari prasiklus, siklus I, dan siklus II



## KESIMPULAN

Berdasarkan pada penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan, maka dapat disimpulkan bahwa dalam proses pembelajaran telah melaksanakan langkah-langkah pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran TGT yang sudah diterapkan dalam skenario pembelajaran. Serta dengan menggunakan model pembelajaran tersebut dapat meningkatkan motivasi belajar kelas V pada pelajaran IPA. Ditunjukkan pada peningkatan hasil akhir tiap siklus yaitu pada prasiklus motivasi belajar mencapai 53,33%. Pada siklus I motivasi belajar meningkat dari sebelumnya mencapai 66,18%. Pada siklus II terjadi peningkatan motivasi belajar menjadi 15,42% dengan mencapai 81,60%.

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan, maka dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas V di SD Negeri 3 Mangaran.

## DAFTAR PUSTAKA

- Donald, Mc. (2012). *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Fathurrohman, Muhammad. (2015). *Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Hamzah B.Uno. (2008). *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. Bandung: Bumi Aksara.
- Trianto. (2010). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif Progresif*. Jakarta: Kencana Prenada Media.